Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NES-LT-FRG

HOW TO PLAY

TAITO®
TAITO CORPORATION

TAITO®

TAITO CORPORATION

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

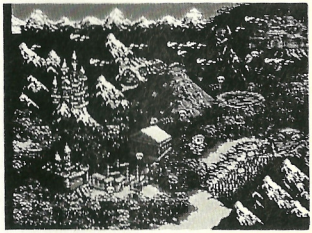
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Inhaltsverzeichnis

Die Legende der majestätischen Glocken 4
Lassen Sie die Suche beginnen 5
Die Steuerung der Helden 6
Die Helden 7–10
Spielanmerkungen 11–12
Ta-Keed's Lieblinge 13
Sicherheitsmaßnahmen 14

Die Legende der majestätischen Glocken

Schreckliche Zeiten sind auf das Königreich der Imperialen Forgy gefallen. Ta-Keed, der Prinz der Dunkelheit, ist aus seinem Gefängnis geflohen. Rote Blitze zerstörten das magische Siegel, das ihn gefangen hielt. Nun kommt er, um sich am Land für seine jahrhundertelange Gefangenschaft zu rächen!



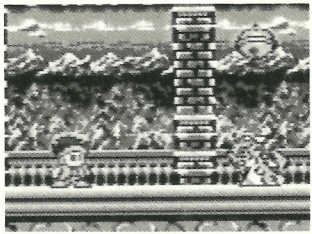
Kaiser Hans hörte von jenen, die die majestätischen Glocken der Kraft besitzen. Er bat jeden Besitzer in die Hauptstadt, um den Kampf aufzunehmen, den Teufel Ta-Keed aus dem Land zu verbannen. Samson, der junge Abenteurer, Kikira, der Drachenlord, Gamm, der Lord der Felsen und K.O., die verzauberte Bestie, vereinten sich, um den Kampf gegen den geführchteten Eindringling und seine Armee der tödlichen Kreaturen aufzunehmen! Lassen Sie die Friedensglocken läuten.

Lassen Sie die Suche beginnen...

Legen Sie die Little Samson-Cartrige in Ihr Nintendo Entertainment System ein und schalten Sie die Maschine ein. Drücken Sie Start, um mit dem Spiel zu beginnen. Jetzt haben Sie die Auswahl zwischen vier Spielcharakteren (Samson und seine Freunde). Sie müssen erst jeden einzelnen Charakter durch ihren eigenen Level bringen, bevor sie sich zu einem Team zusammenschließen können.

Nachdem jeder Charakter seinen Level vollbracht hat, kommt er erst mal zu Kaiser Hans, um seine erste Aufgabe zu empfangen. Zu diesem Zeitpunkt braucht Kikira ein paar Überredungen von Samson, um ihm zu folgen...

Haben Sie diese Levels einmal bestanden, können Sie jeden Charakter während eines Spielabschnittes wählen! Sie alle besitzen die Stärke und die Schlauheit, die Sie benötigen, um das Spiel zu meistern.



Die Steuerung der Helden

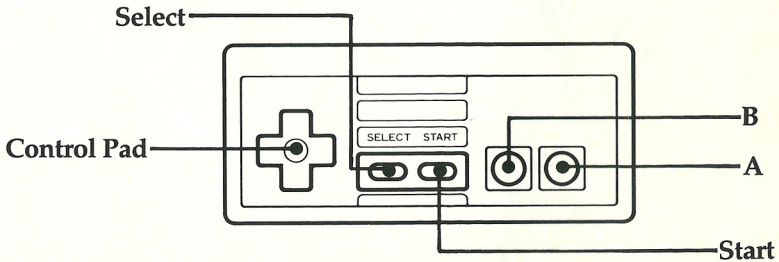
Die grundsätzlichen Bewegungen aller Charaktere werden unten gezeigt. Jeder Charakter hat außerdem noch spezielle Bewegungen, wie auch immer, diese geben Ihnen Extravorteile auf hartnäckigen Ebenen!

Die Steuerung:

Hoch, Runter, Links und **Rechts** am Control Pad bewegen den Charakter in diese Richtungen.

Drücken Sie den **A-Knopf** und ihr Charakter springt.

Drücken Sie den **B-Knopf** und ihr Charakter schleudert einen Angriff.

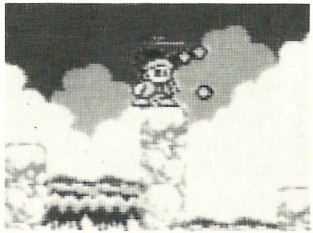


Die Helden

Klein Samson – Ein gutmütiger Junge, der die legendäre Weiße Glocke besitzt. Samson ist ein geschickter Bergsteiger! Mit seinem Training findet er Halt an fast jeglicher Oberfläche (unterstützt durch seine Spikes). Dies ermöglicht ihm, an vertikalen Wänden hochzusteigen und sich an Decken herüberzuhangeln. Samson kann seine magische Glocke nach Feinden schleudern, während er klettert.

Um sich an der Decke festzuhalten, müssen Sie den Control Pad nach **oben** und dann den **A**-Knopf drücken. Drücken Sie **Rechts** oder Links, um sich an dieser Stelle zu bewegen. Drücken Sie erneut den **A**-Knopf, damit sich Samson von der Decke fallen läßt.

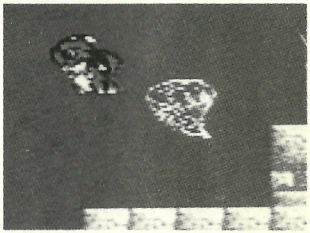
Um eine Wand hinaufzugehen, drücken Sie **Rechts** oder **Links** auf dem Control Pad und dann den **A**-Knopf, um auf die Wand zu springen. Sobald er die Oberfläche der Wand berührt, drücken Sie erneut den **A**-Knopf. Drücken Sie **Hoch** oder **Runter**, um Samson an der Wand zu bewegen. Wenn Sie jetzt wiederum den **A**-Knopf drücken, läßt sich Samson von der Wand ab.



Kikira, der Drackenlord – Diese gewaltige Kreatur besitzt die legendäre Blaue Glocke. Ursprünglich war Kikira einmal ein menschliches Mädchen, bis sie wegen ihrer Arroganz und ihrem Egoismus in einen Drachen verwandelt wurde.

Mit langen Drachenklauen rutscht Kikira niemals auf eisglatter Oberfläche aus! Sie kann sowohl für eine begrenzte Zeit fliegen als auch gegen ihre Feinde Feuerspucken. Sie beherrscht auch eine spezielle Attacke, wenn Sie Kikira den Atem anhalten lassen! Ihr Feuer spuckt sie in einem Bogen; kein ein grader Bogen, wie bei Samson's Glocke.

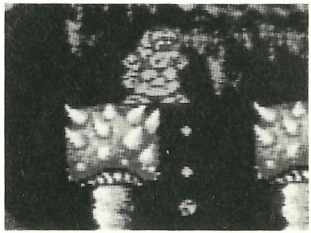
Um zu fliegen, drücken Sie den **A**-Knopf, um zu springen. Drücken Sie den **A**-Knopf dann wiederholt, um den Drachen in der Luft zu halten. Kikira hört automatisch nach ein paar Sekunden auf zu fliegen.



Für den Superfeueratem drücken Sie den **B**-Knopf und halten diesen. Kikira's Körper verändert die Farbe, um ihnen zu zeigen, daß sie ihre Feuerkraft sammelt. Lößen Sie den **B**-Knopf, um die starken Flammen herauszulassen!

Gamm, der Lord der Felsen – Diese steinerne Kreatur besitzt die legendäre Rote Glocke. Einst war er der berüchtigste Dieb des Königreiches. Gamm stahl einen ‚magischen Trunk von einem Zauberer – dann trank er diesen! Dies verwandelte ihn in die Steinkreatur, die er heute noch ist. Er suchte nach Reue für sein Leben als Dieb und schwor, seinen Weg zu ändern.

Nicht nur, daß Gamm der Stärkste von allen starken Männern im Königreich ist, seine starke Haut ermöglicht es ihm, über Stacheln zu gehen, ohne jeglichen Schaden zu nehmen! Seine gewaltigen Fäuste können in jede Richtung schlagen (Hoch, Runder, Links oder Rechts), um einen starken Schlag zu landen! Die Distanz ist kurz, aber er landet kräftige Schläge! Drücken Sie jegliche Richtung auf dem Control Pad, um Gamm's Attacke zu steuern.



K.O., das verzauberte Biest – Der Lord der Mäuse ist Besitzer der legendären Grünen Glocke. Einst war er ein starker und gütiger Zauberer. Dann nahm er einen Trunk zu sich, um vor Gamm, dem Dieb, zu entfliehen (wir wissen bereits, was mit Gamm passierte...). Dieser Trunk verwandelte ihn in eine kleine, aber potente Kreatur. K.O. ist so winzig, daß er über Wasser gleiten kann, ohne zu versinken!

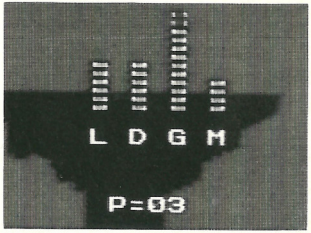
K.O. hat die gleichen Wand- und Deckenkletterfähigkeiten wie Samson. Kombinieren Sie dies mit seiner geringen Größe und Sie können in und aus einer kleinen Öffnung gehen! Seine Verteidigung ist es, Zündbomben zu legen. Diese Bomben richten einen sehr großen Schaden an, nachdem sie ein paar Sekunden sitzen: Drücken Sie den **B**-Knopf, um 1 bis 3 Bomben zu legen.

Spielanmerkungen

Die Helden verbleiben in des Führers's Glocke bis sie von Samson berufen werden. Um die anderen Charaktere zu benutzen drücken Sie den **Start**-Knopf, um ins Untermenü zu gelangen. Wählen Sie die Spieler aus, indem Sie mit dem Control Pad nach **Rechts** oder **Links** gehen. Drücken Sie den **Start**-Knopf, um zum Spiel zurückzukehren.

Die Rubrik repräsentiert die Charakter-Statistik. Gefüllte Felder sind Energiepunkte. Leere Felder repräsentieren verlorene Energiepunkte. Die Initialen stehen für folgende Charaktere:

L	Little Samson
D	Kikira, der Drachenlord
G	Gamm, der Lord der Felsen
M	K.O., die Maus
***P**	Anzahl der verbleibenden Helden

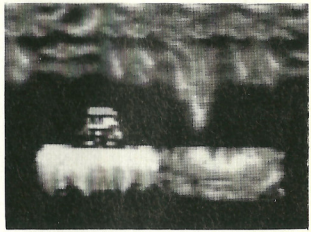


Spielanmerkungen (Fortsetzung)

Es gibt verschiedene Gegenstände, die während des Spiels gefunden oder aufgedeckt werden.
Hier sind sie:

Puppe – Einen Extra-Helden

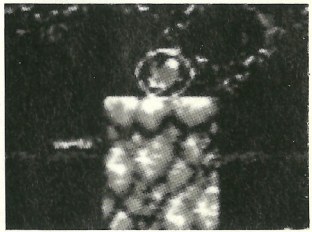
Trunk – Wenn dieser eingenommen wird, bekommt der Held, der diesen Trunk eingenommen hat, all seine Energiepunkte zum höchsten Level aufgestockt. Gewählt wird dieser durch Bewegungen Hoch und Runter im Untermenü und Drücken des A-Knopfes.



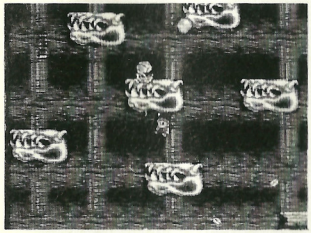
Herz (Groß) – Energie wird um 4 Punkte erhöht.

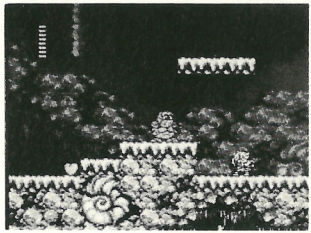
Herz (klein) – Energie wird um 1 Punkt erhöht.

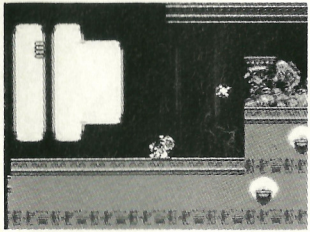
Kristallball – Energie wird um 2 Punkte erhöht!



Ta-Keed's Lieblinge







SICHERHEITSMASSNAHMEN

Befolgen Sie diese Anweisungen, um Ihr Little Samson-Spiel in perfekter Funktionsfähigkeit zu bewahren.

1. Setzen Sie ihr Spiel keinen extremen Temperaturen aus, weder heißen noch kalten. Bewahren Sie es bei Zimmertemperatur auf.
2. Berühren Sie nicht die Steckverbindungen an Ihrem Spiel. Halten Sie es sauber und staubfei, indem Sie es in seiner Plastikschutzhülle aufbewahren.
3. Versuchen Sie nicht, Ihr Modul zu öffnen.
4. Bringen Sie Ihr Spiel nicht in Verbindung mit Verdünner, Lösungsmitteln, Benzin, Alkohol oder anderen starken Reinigungsmitteln, die dieses zerstören könnten.

⚠WARNUNG⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System™ (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

TAITO®

TAITO CORPORATION

STADLBAUER MARKETING + VERTRIB GES. M. B. H.
A-5027 Salzburg, Austria Postfach 83, Magazinstraße 4

WALDMEIER AG CH-4052 BASEL

Printed in Japan